

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Tugas Akhir Skripsi Pambudi (2014) dengan judul “Upaya Peningkatan keterampilan Mengetik 10 Jari dengan Metode *Drill* pada Siswa Siswi Kelas X SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta”. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode *drill* efektif meningkatkan keterampilan kemampuan mengetik 10 jari. Hal ini dibuktikan dengan skor kecepatan mengetik siswa yang lebih cepat setelah menggunakan metode *drill* dalam pengajarannya. Hasil penelitian yang didapat (1) Kecepatan mengetik siswa pada saat *pre test* adalah 16,68 kpm; (2) Kecepatan mengetik siswa pada saat siklus I adalah 27,70 kpm; (3) Kecepatan mengetik siswa pada saat siklus II adalah 25,20 kpm; (4) Kecepatan mengetik siswa pada saat siklus III (*post test*) adalah 30,01 kpm; (4) Berdasarkan uji-t

Tugas Akhir Skripsi Fidiawati (2014) dengan judul “Peningkatan Kemampuan Artikulasi Melalui Metode *Drill* pada Anak Tunarungu Kelas Dasar II di SLB-B YPPALB Kota Magelang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa selama proses pembelajaran kemampuan artikulasi anak tunarungu kelas dasar II dapat ditingkatkan dengan metode *drill*. Hasil tersebut dapat dibuktikan dengan meningkatnya skor pada *pre test* mencapai nilai rata-rata anak 44,58%, *post test* siklus I nilai rata-rata anak 73,75% dan pada *post test* siklus II nilai rata-rata anak 92,08%. Meningkatkan kemampuan artikulasi ini dilaksanakan menggunakan metode *drill*. Kesimpulan akhir adalah melalui metode *drill* kemampuan artikulasi anak tunarungu kelas dasar II meningkat. Kekurangan dari penelitian ini adalah tidak adanya lembar observasi ataupun angket untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran yang dilaksanakan dengan metode *drill*.

Tugas Akhir Skripsi Hikmah (2015) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Macromedia Flash 8 Sebagai Sumber Belajar Bagi Siswa MTS Kelas VIII Semester 2”. Berdasarkan penilaian oleh 5 ahli terhadap

media pembelajaran ini menyatakan bahwa media pembelajaran mendapatkan skor 99,6 dari skor maksimal ideal 120, maka termasuk dalam kategori baik (B) dengan presentase keidealan 83%. Penilaian oleh 20 siswa MTs Negeri Pakem kelas VIII Semester 2 terhadap media pembelajaran mendapatkan skor 102,5 dari skor maksimal ideal 120, maka termasuk dalam kategori sangat baik (SB) dengan presentase keidealan 85,5%. Sehingga media pembelajaran berbasis Macromedia Flash yang telah dikembangkan dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi siswa SMP Islam atau MTs kelas VIII Semester 2. Berdasarkan hasil jawaban lembar respon siswa terhadap media pembelajaran yang dilakukan oleh 20 siswa MTs Negeri Pakem kelas VIII semester 2 yaitu mendapatkan skor 859 dari skor maksimal ideal 1000. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran mendapatkan respon yang sangat baik (SB) dengan presentase 85,9%. antara hasil *post test* dan *pre test* diperoleh hasil harga t-hitung lebih besar dari harga t-tabel pada uji-t berkorelasi dua pihak (*two tail test*) ($-17,603 > \pm 1,99444$) yang menunjukkan terdapat peningkatan kecepatan mengetik siswa secara signifikan. Kekurangan dari penelitian ini adalah latihan dilakukan secara terus menerus selama tiga siklus dengan hanya memberi tugas mengetik suatu teks dan dikerjakan di dalam lab komputer Dikhawatirkan siswa merasa bosan dengan metode pengajaran yang diberikan karena hanya mengulang dari pertemuan sebelumnya. Selain itu Kekurangan dari penelitian ini adalah tidak adanya lembar observasi ataupun angket untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran yang dilaksanakan dengan metode *drill*.

Artikel Putro (2014) dengan judul “Studi Tentang Model Pembelajaran Fotografi di SMK Negeri 11 Malang“. Media yang digunakan dalam pembelajaran bahan ajar Berkarya Fotografi adalah media berbantuan komputer, LCD proyektor, dan kamera DSLR. Guru memanfaatkan media tersebut dengan cukup baik sehingga sangat memudahkan siswa dalam memahami materi yang diberikan. Evaluasi yang dilakukan oleh guru adalah evaluasi proses pembelajaran dan hasil pembelajaran. Evaluasi proses adalah saat siswa praktik memotret, sedang evaluasi hasil adalah hasil karya yang dihasilkan siswa. Jenis evaluasi

yang digunakan adalah evaluasi formatif, evaluasi dilakukan setelah pembelajaran berupa teori selesai dan hasil praktek oleh siswa.

Berdasarkan latar belakang dan beberapa masalah di atas maka dalam skripsi ini penulis mencoba untuk menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama menjadi guru di jurusan Multimedia SMK Negeri 3 Bojonegoro yang salah satu Mata Pelajarannya yaitu Komposisi Foto Digital yang di dalamnya mempejari tentang fotografi dimana siswa kurang memahami fotografi dengan kamera DSLR karena kurangnya latihan dan metode pembelajaran seperti hasil penelitian Pambudi (2014) dengan judul “Upaya Peningkatan keterampilan Mengetik 10 Jari dengan Metode *Drill* pada Siswa Siswi Kelas X SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta”, dan hasil penelitian Hikmah (2015) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Macromedia Flash 8 Sebagai Sumber Belajar Bagi Siswa MTS Kelas VIII Semester 2”.

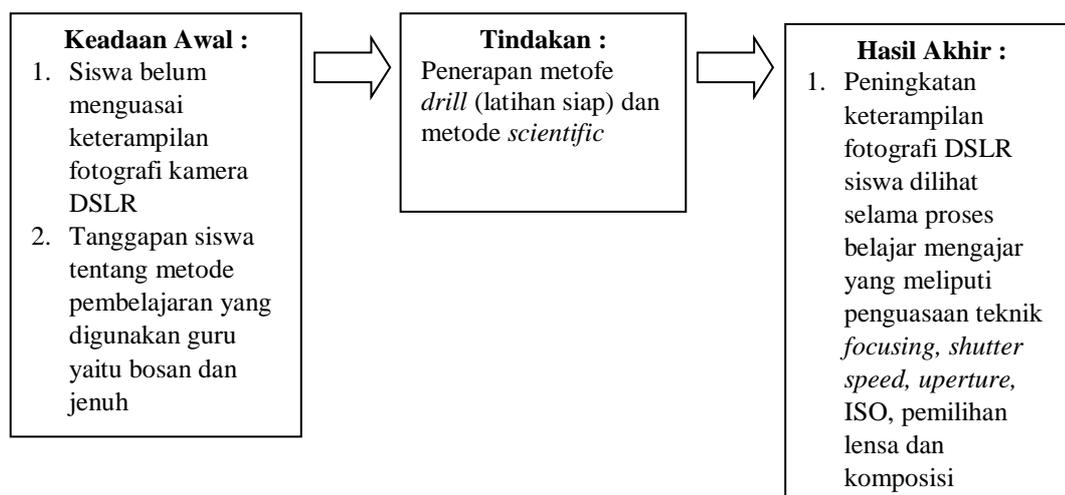
2.2 Kerangka Berpikir

Keterampilan fotografi kamera DSLR adalah keterampilan yang sangat dibutuhkan bagi seorang siswa SMK jurusan multimedia. Keterampilan fotografi kamera DSLR yang baik nantinya diperlukan oleh siswa multimedia setelah lulus dan masuk ke dalam dunia kerja. Keterampilan fotografi dan penggunaan kamera DSLR yang baik adalah merupakan dasar dari semua teknik pengambilan gambar menggunakan kamera foto maupun video. Dengan menguasai bagaimana konsep dasar teknik fotografi kamera DSLR dengan *exposure* yang tepat, siswa multimedia sudah mempunyai satu modal untuk masuk ke dunia kerja.

Peneliti akan mengkhususkan meneliti keterampilan fotografi kamera DSLR (*Digital Single Lens Reflex*) siswa kelas XI Multimedia di SMK Negeri 3 Bojonegoro. Alasan pertama adalah di SMK Negeri 3 Bojonegoro terdapat Mata Pelajaran Komposisi Foto Digital. Alasan kedua adalah peneliti mengamati selama kegiatan pembelajaran Komposisi Foto Digital, guru pengampu mengalami kesusahan untuk menyampaikan materi tentang pengambilan gambar karena keterbatasan alat dan waktu yang disediakan untuk praktik sehingga siswa tidak bisa diberi latihan keterampilan yang cukup. Selain itu juga siswa juga siswa

kesulitan juga untuk menangkap materi yang disampaikan karena tidak bisa langsung mencoba apa yang disampaikan oleh guru.

Pada penelitian ini akan digunakan penelitian tindakan kelas (PTK) untuk mendapatkan hasil yang diharapkan. Sedangkan untuk metode pembelajaran keterampilan fotografi kamera DSLR akan diterapkan metode *drill* dan pendekatan *scientific*. Berdasarkan landasan teori di atas, metode *drill* dan pendekatan *scientific* dirasa sangat cocok untuk pembelajaran peningkatan keterampilan seperti keterampilan fotografi kamera DSLR. Metode *drill* sendiri adalah metode pembelajaran yang menerapkan konsep latihan sebagai cara pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan (*skill*) peserta pembelajar, dengan seorang guru sebagai pelatih (*trainer*). Tujuan dari metode *drill* adalah untuk memperoleh suatu ketangkasan, keterampilan tentang sesuatu yang dipelajari anak dengan melakukannya secara praktis pengetahuan pengetahuan yang dipelajari anak itu. Sedangkan pembelajaran dengan pembelajaran dengan pendekatan *scientific* adalah pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang “ditemukan”. Pada pembelajaran dengan pendekatan *scientific* guru tidak hanya menyuapi siswa dengan materi, akan tetapi guru merangsang siswa untuk mencari dan menemukan sendiri apa yang mereka pelajari. Dengan demikian diharapkan keterampilan fotografi kamera DSLR pada siswa kelas XI Multimedia SMK Negeri 3 Bojonegoro dapat ditingkatkan dengan penerapan metode *drill* dan pendekatan *scientific* dalam kegiatan pembelajaran. Dan siswa memberikan tanggapan positif atau senang pada saat dilaksanakan pembelajaran dengan menerapkan metode *drill* dan pendekatan *scientific*. Bagan kerangka berpikir dapat ditunjukkan pada gambar 2.1.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

2.3 Teori Pendukung

2.3.1 Metode *Drill* (Latihan Siap)

2.3.1.1 Pengertian Metode *Drill*

Untuk mencapai maksud (dalam ilmu pengetahuan dan sebagainya) diperlukan suatu metode dalam pelaksanaannya. Metode merupakan cara yang teratur berdasarkan pemikiran yang matang untuk mencapai suatu tujuan dalam ilmu pengetahuan dan sebagainya. Sedangkan metode pembelajaran merupakan cara melakukan atau menyajikan, menguraikan, memberi contoh, dan memberi latihan isi pelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan tertentu. Tidak semua metode pembelajaran sesuai digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Salah satu metode pembelajaran adalah metode *drill* atau disebut juga latihan siap. Metode *drill* merupakan metode pembelajaran yang menekankan pada latihan yang berulang untuk melatih keterampilan peserta pembelajaran. Pembelajaran dengan metode *drill* dengan cara memberikan latihan-latihan terhadap apa yang telah dipelajari siswa sehingga memperoleh suatu keterampilan tertentu.

Kata “*drill*” berarti latihan yang berulang-ulang baik yang bersifat “*trial and error*” ataupun melalui prosedur rutin tertentu (Sardiman, 2016:23). Adapun metode *drill* atau latihan siap menurut beberapa pendapat ahli memiliki beberapa

definisi diantaranya metode *drill* adalah metode dalam pengajaran dengan melatih peserta didik terhadap bahan yang sudah diajarkan atau diberikan agar memiliki ketangkasan atau ketrampilan dari apa yang telah dipelajari (Sudjana, 2015:86).

Adapun pengertian lain menurut Sugihartono (2017: 82) metode latihan atau metode *drill* merupakan metode penyampaian materi melalui upaya penanaman terhadap kebiasaan-kebiasaan tertentu. Melalui penanaman terhadap kebiasaan-kebiasaan tertentu ini diharapkan siswa dapat menyerap materi secara lebih optimal.

Metode *drill* sebagai metode mengajar merupakan cara mengajar dengan pelatihan secara berulang-ulang terhadap apa yang telah diajarkan guru sehingga diperoleh pengetahuan dan keterampilan tertentu (Haryanto, 2013: 40). Beberapa pengertian metode *drill* (latihan siap) itu memiliki arti sebagai berikut:

1. Suatu teknik yang dapat diartikan sebagai suatu cara mengajar dimana siswa melaksanakan kegiatan-kegiatan latihan, siswa memiliki ketangkasan atau keterampilan yang tinggi dari apa yang telah dipelajari
2. Suatu kegiatan dalam melakukan hal yang sama secara berulang-ulang dan sungguh-sungguh dengan tujuan untuk memperkuat suatu asosiasi atau menyempurnakan suatu keterampilan supaya menjadi permanen

Dari pengertian di atas, dapat dipat disimpulkan bahwa metode *drill* (latihan siap) adalah suatu cara menyajikan bahan pelajaran dengan jalan melatih siswa agar menguasai pelajaran dan terampil. Dari segi pelaksanaannya siswa terlebih dahulu telah dibekali dengan pengetahuan secara teori secukupnya. Kemudian dengan tetap dibimbing oleh guru, siswa disuruh mempraktikkannya sehingga menjadi mahir dan terampil.

2.3.1.2 Syarat-syarat dalam Metode Drill

Metode *drill* memiliki beberapa syarat agar tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dalam bukunya “Metode dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, Nasih dan Kholidah (2018:93) menguraikan syarat-syarat metode *drill* adalah sebagai berikut:

1. Masa latihan harus menarik dan menyenangkan

2. Latihan-latihan hanyalah untuk keterampilan tindakan yang bersifat otomatis
3. Latihan diberikan dengan memperhitungkan kemampuan atau daya tahan murid, baik segi jiwa maupun jasmani.
4. Adanya pengarahan dan koreksi dari guru yang melatih sehingga murid tidak perlu mengulang suatu proses yang salah
5. Latihan diberikan secara sistematis
6. Latihan lebih baik diberikan kepada perorangan karena memudahkan pengarahan dan koreksi
7. Latihan-latihan harus diberikan terpisah menurut bidang ilmunya

Dari beberapa uraian di atas dapat dirangkum bahwa metode *drill* dalam pelaksanaannya harus menarik dan menyenangkan bagi siswa. Latihan-latihan pada metode *drill* hanya untuk keterampilan tindakan yang bersifat otomatis dan diberikan dengan memperhitungkan kemampuan daya tahan siswa. Metode *drill* dalam pelaksanaannya membutuhkan pengarahan dan koreksi dari guru sehingga siswa tidak mengulangi kesalahan. Latihan dilakukan secara sistematis dan diberikan secara perorangan guna memudahkan pengarahan dan koreksi. Dan yang terakhir yaitu latihan-latihan harus diberikan terpisah menurut bidang ilmunya

2.3.1.3 Prinsip Metode Drill

Berikut ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam melaksanakan metode latihan siap (*drill*) terutama bagi guru pelatih (*trainer*) menurut Muhaimin (2013) adalah seperti berikut ini:

1. Waktu yang digunakan dalam latihan siap (*drill*) cukup tersedia.
2. Latihan siap (*drill*) hendaklah disesuaikan dengan taraf kemampuan dan perkembangan siswa anak didik.
3. Latihan siap (*drill*) memiliki daya tarik dan merangsang siswa untuk belajar dan berlatih secara sungguh-sungguh.

Dari poin-poin di atas dapat dirangkum bahwa metode *drill* memiliki beberapa prinsip yang harus dimengerti oleh guru sebagai pelatih peserta didik. Guru sebagai pelatih harus memperhatikan waktu yang tersedia. Latihan atau *drill*

juga harus disesuaikan dengan taraf kemampuan peserta didik itu sendiri dan jangan terlalu membebani. Dan yang terakhir metode *drill* harus mempunyai poin plus untuk merangsang siswa lebih menyukai pembelajaran.

2.3.1.4 Langkah-langkah Metode *Drill*

Setiap metode pembelajaran memiliki langkah-langkah alam pelaksanaannya. Dalam pelaksanaan metode "*drill*" dapat ditempuh langkah-langkah seperti yang dikemukakan oleh Roestiyah (2006) di bawah ini.

1. Sebelum latihan dilaksanakan hendaknya siswa diberi penjelasan mengenai arti atau manfaat dan tujuan dari latihan tersebut.
2. Latihan hendaknya dilakukan secara bertahap, dimulai dari yang sederhana kemudian ke tarap yang lebih kompleks atau sulit.
3. Prinsip dasar pengerjaan latihan hendaknya telah diberikan kepada anak.
4. Selama latihan berlangsung, perhatikanlah bagian-bagian mana yang dianggap sulit oleh anak.
5. Perbedaan individu perlu diperhatikan.
6. Jika suatu latihan telah dikuasai anak-anak, tarap berikutnya adalah aplikasi. Penguasaan secara penuh dari setiap langkah di atas memungkinkan pembelajaran secara keseluruhan lebih berarti. Penerapannya untuk melatih keterampilan, baik keterampilan fisik maupun keterampilan mental dapat memfasilitasi kegiatan yang berhubungan dengan pembentukan asosiasi-asosiasi mental yang siap untuk direproduksi (diingat kembali).

2.3.1.5 Tujuan Metode *Drill*

Metode *drill* biasanya digunakan untuk tujuan agar siswa: memiliki kemampuan motoris/gerak, seperti menghafal kata-kata, menulis, mempergunakan alat, mengembangkan kecakapan intelek, seperti mengalikan, membagi, menjumlahkan, dan memiliki kemampuan menghubungkan antara sesuatu keadaan dengan yang lain. Metode *drill* berfungsi untuk menanamkan kebiasaan-kebiasaan yang telah merupakan kenyataan serta usaha untuk memperoleh ketangkasan, ketetapan dan keterampilan latihan tentang sesuatu yang di pelajari.

Adapun tujuan metode *drill* menurut para ahli antara lain untuk memperoleh suatu ketangkasan, keterampilan tentang sesuatu yang dipelajari anak dengan melakukannya secara praktis, pengetahuan yang dipelajari anak itu dan siap dipergunakan bila sewaktu-waktu diperlukan (Pasaribu dan B. Simandjuntak, 2016: 112). Adapun tujuan penggunaan metode *drill* menurut Armai (2012: 175) adalah diharapkan agar siswa:

1. Memiliki ketrampilan motoris/gerak, misalnya menghafal kata-kata, menulis, mempergunakan alat, membuat suatu bentuk, atau melaksanakan gerak dalam olah raga.
2. Mengembangkan kecakapan intelek, seperti mengalikan, membagikan, menjumlah, tanda baca, dan lain-lain
3. Memiliki kemampuan menghubungkan antara suatu keadaan, misalnya hubungan sebab akibat banyak hujan maka akan terjadi banjir, antara huruf dan bunyi, dan lain-lain.
4. Dapat menggunakan daya pikirnya yang makin lama makin bertambah baik, karena dengan pengajaran yang baik maka anak didik akan menjadi lebih baik teratur dan lebih teliti dalam mendorong ingatannya.
5. Pengetahuan anak didik akan bertambah dari berbagai segi dan anak didik tersebut akan memperoleh pemahaman yang lebih baik dan lebih mendalam.

Dari hal di atas di atas, dapat dirangkum bahwa tujuan metode *drill* (latih siap) adalah untuk memperoleh suatu ketangkasan, keterampilan tentang sesuatu yang dipelajari anak dengan melakukannya secara praktis pengetahuan-pengetahuan yang dipelajari anak itu. Jadi metode *drill* berfungsi untuk menanamkan kebiasaan-kebiasaan yang telah merupakan kenyataan serta usaha untuk memperoleh ketangkasan, ketetapan dan keterampilan latihan tentang sesuatu yang di pelajari.

2.3.1.6 Kelemahan Metode Drill

Setiap metode pembelajaran pasti tidak hanya mempunyai sisi positif saja, seperti halnya metode *drill* juga memiliki beberapa kelemahan antara lain:

1. Latihan yang dilakukan di bawah pengawasan yang ketat dan suasana serius sehingga mudah sekali menimbulkan kebosanan.
2. Tekanan yang lebih berat, yang diberikan setelah murid merasa bosan atau jengkel tidak akan menambah gairah belajar dan menimbulkan keadaan psikis berupa mogok latihan.
3. Latihan yang terlampau berat dapat menimbulkan perasaan benci alam diri murid, baik terhadap pelajaran maupun terhadap guru.
4. Latihan yang selalu diberikan di bawah bimbingan guru, perintah guru dapat melemahkan inisiatif maupun kreatifitas siswa.
5. Karena tujuan latihan adalah mengkokohkan asosiasi tertentu, maka murid akan merasa asing terhadap semua struktur-struktur baru dan menimbulkan perasaan tidak berdaya

Adapun kekurangan metode *drill* menurut Sagala (2013) menguraikan tentang kekurangan dari metode *drill* sebagai berikut:

1. Siswa statis dalam penyesuaian dengan situasi lingkungan dan terpaku dalam petunjuk-petunjuk praktis tertentu, serta inisiatif siswa untuk mengembangkan sesuatu yang baru menjadi terikat. Hal ini berarti bertentangan dengan prinsip-prinsip teori belajar.
2. Membentuk kebiasaan yang kaku yang bersifat mekanis dan rutinitas. Kurang memperhatikan aspek intelektual anak didik.
3. Pengajaran cenderung bersifat verbalisme.
4. Dalam pelaksanaanya metode ini memakan waktu/proses yang cukup banyak/lama.

Dari penjelasan di atas dapat dirangkum secara garis besar kelemahan metode *drill* yaitu latihan yang dilakukan di bawah pengawasan yang ketat dan suasana serius mudah sekali menimbulkan kebosanan, tekanan yang lebih berat, yang diberikan setelah murid merasa bosan atau jengkel tidak akan menambah gairah belajar dan menimbulkan keadaan psikis berupa mogok belajar/latihan, latihan yang terlampau berat dapat menimbulkan perasaan benci dalam diri murid, baik terhadap pelajaran maupun terhadap guru, latihan yang selalu diberikan di bawah bimbingan guru, perintah guru dapat melemahkan inisiatif maupun

kreatifitas siswa, karena tujuan latihan adalah untuk mengkokohkan asosiasi tertentu, maka murid akan merasa asing terhadap semua struktur-struktur baru dan menimbulkan perasan tidak berdaya.

2.3.1.7 Kelebihan Metode *Drill*

Metode *drill* dalam pelaksanaannya memiliki beberapa kelebihan. Melalui metode *drill* bahan pelajaran yang diberikan dalam suasana yang sungguh-sungguh akan lebih kokoh tertanam dalam ingatan murid, karena seluruh pikiran, perasaan, kemauan dikonsentrasikan pada pelajaran yang dilatihkan. Anak didik dapat menggunakan daya pikir dengan lebih baik, karena dengan pengajaran yang baik maka anak didik akan menjadi lebih teratur, teliti dan mendorong daya ingatnya. Selain itu adanya pengawasan dalam pembelajaran menggunakan metode *drill*, bimbingan dan koreksi yang segera serta langsung dari guru, memungkinkan murid untuk melakukan perbaikan kesalahan pada saat itu juga.

Sedangkan menurut Yusuf dan Syaifiil (2017: 66) kebaikan metode *drill* (latihan siap) adalah:

1. Dalam waktu yang tidak lama siswa dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan.
2. Siswa memperoleh pengetahuan praktis dan siap pakai, mahir dan lancar.
3. Menumbuhkan kebiasaan belajar secara *continue* dan disiplin diri, melatih diri, dan belajar mandiri.

Kelebihan lain penggunaan metode *drill* menurut Zuhairini (1983: 107) dalam bukunya “Metodik Khusus Pendidikan Agama”, menguraikan beberapa kelebihan metode *drill* sebagai berikut:

1. Dalam waktu relatif singkat, cepat dapat diperoleh penguasaan dan keterampilan yang diharapkan.
2. Para murid akan memiliki pengetahuan siap.
3. Akan menanamkan pada anak-anak kebiasaan belajar secara rutin dan disiplin.

Dari uraian-uraian di atas dapat dirangkum bahwa metode *drill* adalah suatu cara penyampaian materi dengan cara melaksanakan kegiatan-kegiatan

latihan, agar siswa memiliki ketangkasan atau keterampilan yang lebih tinggi dari apa yang telah dipelajari. Melalui penanaman terhadap kebiasaan-kebiasaan tertentu ini diharapkan siswa dapat menyerap materi pembelajaran secara optimal.

Metode pembelajaran *drill* atau latihan siap adalah cara menyajikan bahan pelajaran dengan jalan melatih siswa agar menguasai pelajaran dan terampil. Dari segi pelaksanaannya siswa terlebih dahulu dibekali dengan pengetahuan secara teori secukupnya. Kemudian dengan tetap melalui pengawasan dan bimbingan oleh guru, siswa mempraktikkan materi yang telah disampaikan secara berulang-ulang sehingga menjadi mahir dan terampil.

Metode pembelajaran *drill* memiliki langkah-langkah yaitu (a) sebelum latihan dilaksanakan hendaknya siswa diberi penjelasan mengenai arti atau manfaat dan tujuan dari latihan tersebut (b) latihan hendaknya dilakukan secara bertahap, dimulai dari yang sederhana kemudian ke taraf yang lebih kompleks atau sulit (c) prinsip dasar pengerjaan latihan hendaknya telah diberikan kepada anak (d) selama latihan berlangsung, perhatikanlah bagian-bagian mana yang dianggap sulit oleh anak (e) perbedaan individu perlu diperhatikan (f) jika suatu latihan telah dikuasai anak-anak, taraf berikutnya adalah aplikasi

2.3.2 Pendekatan *Scientific*

2.3.2.1 Pengertian Pendekatan *Scientific*

Pendekatan adalah konsep dasar yang mawadahi, menginspirasi, menguatkan, dan melatari pemikiran tentang bagaimana metode pembelajaran diterapkan berdasarkan teori tertentu. Oleh karena itu banyak pandangan yang menyatakan bahwa pendekatan sama artinya dengan metode.

Pendekatan *scientific*/ilmiah merupakan pendekatan yang merujuk pada teknik-teknik investigasi atas fenomena atau gejala, memperoleh pengetahuan baru, atau mengoreksi dan memadukan pengetahuan sebelumnya. Untuk dapat disebut ilmiah, metode pencarian (*method of inquiry*) harus berbasis pada bukti-bukti dari objek yang dapat diobservasi, empiris, dan terukur dengan prinsip-prinsip penalaran yang spesifik. Karena itu, pendekatan ilmiah umumnya memuat

serial aktivitas pengoleksian data melalui observasi dan eksperimen, kemudian memformulasi dan menguji hipotesis (Kemdikbud, 2013: 1).

Pembelajaran dengan pendekatan *scientific* adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang “ditemukan”. Pendekatan saintifik dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam mengenal, memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja, tidak bergantung pada informasi searah dari guru. Oleh karena itu kondisi pembelajaran yang diharapkan tercipta diarahkan untuk mendorong peserta didik dalam mencari tahu dari berbagai sumber melalui observasi, dan bukan hanya diberi tahu.

2.3.2.2 Kriteria Pendekatan *Scientific*

Proses pembelajaran dengan pendekatan *scientific* harus dipandu dengan kaidah-kaidah pendekatan ilmiah. Pendekatan ini bercirikan menonjolkan dimensi pengamatan, penalaran, penemuan, pengabsahan, dan penjelasan tentang suatu kebenaran. Dengan demikian, proses pembelajaran harus dilaksanakan dengan dipandu nilai-nilai, prinsip-prinsip, atau kriteria ilmiah. Proses pembelajaran disebut ilmiah jika memenuhi kriteria seperti berikut ini (Kemdikbud, 2013: 1):

1. Substansi atau materi pembelajaran berbasis pada fakta atau fenomena yang dapat dijelaskan dengan logika atau penalaran tertentu; bukan sebatas kira-kira, khayalan, legenda, atau dongeng semata.
2. Penjelasan guru, respon peserta didik, dan interaksi edukatif guru-peserta didik terbebas dari prasangka yang serta-merta, pemikiran subjektif, atau penalaran yang menyimpang dari alur berpikir logis.

3. Mendorong dan menginspirasi peserta didik berpikir secara kritis, analitis, dan tepat dalam mengidentifikasi, memahami, memecahkan masalah, dan mengaplikasikan substansi atau materi pembelajaran.
4. Mendorong dan menginspirasi peserta didik mampu berpikir hipotetik dalam melihat perbedaan, kesamaan, dan tautan satu sama lain dari substansi atau materi pembelajaran.
5. Mendorong dan menginspirasi peserta didik mampu memahami, menerapkan, dan mengembangkan pola berpikir yang rasional dan objektif dalam merespon substansi atau materi pembelajaran.
6. Berbasis pada konsep, teori, dan fakta empiris yang dapat dipertanggungjawabkan.
7. Tujuan pembelajaran dirumuskan secara sederhana dan jelas, namun menarik sistem penyajiannya.

2.3.2.3 Langkah-langkah Pembelajaran dengan Pendekatan *Scientific*

Dalam proses pembelajaran berbasis pendekatan ilmiah, ranah sikap menggamit transformasi substansi atau materi ajar agar peserta didik “tahu mengapa.” Ranah keterampilan menggamit transformasi substansi atau materi ajar agar peserta didik “tahu bagaimana”. Ranah pengetahuan menggamit transformasi substansi atau materi ajar agar peserta didik “tahu apa”. Hasil akhirnya adalah peningkatan dan keseimbangan antara kemampuan untuk menjadi manusia yang baik (*soft skills*) dan manusia yang memiliki kecakapan dan pengetahuan untuk hidup secara layak (*hard skills*) dari peserta didik yang meliputi aspek kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Langkah-langkah pembelajaran dengan pendekatan *saintific* dapat ditunjukkan pada gambar 2.2.



Gambar 2.2 Langkah-langkah Pembelajaran dengan Pendekatan *Scientific* (Kemdikbud, 2013: 4)

Kurikulum 2013 menekankan pada dimensi pedagogik modern dalam pembelajaran, yaitu menggunakan pendekatan ilmiah. Pendekatan ilmiah (*scientific approach*) dalam pembelajaran sebagaimana dimaksud meliputi mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyajikan, menyimpulkan, dan mencipta untuk semua mata pelajaran. Untuk mata pelajaran, materi, atau situasi tertentu, sangat mungkin pendekatan ilmiah ini tidak selalu tepat diaplikasikan secara prosedural. Pada kondisi seperti ini, tentu saja proses pembelajaran harus tetap menerapkan nilai-nilai atau sifat-sifat ilmiah dan menghindari nilai-nilai atau sifat-sifat nonilmiah (Kemdikbud: 2013: 4).

Pendekatan *saintific* dalam pembelajaran disajikan pada Gambar 2.3.



Gambar 2.3 Pendekatan *Scientific* dalam Pembelajaran (Kemdikbud, 2013: 4)

1. Mengamati

Metode mengamati mengutamakan kebermaknaan proses pembelajaran (meaningfull learning). Metode ini memiliki keunggulan tertentu, seperti menyajikan media obyek secara nyata, peserta didik senang dan tertantang, dan mudah pelaksanaannya. Metode mengamati sangat bermanfaat bagi pemenuhan rasa ingin tahu peserta didik. Sehingga proses pembelajaran memiliki kebermaknaan yang tinggi.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 81 A tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum Pedoman Umum Pembelajaran (Kemdikbud, 2013: 43), dalam kegiatan mengamati, guru membuka secara luas dan bervariasi kesempatan peserta didik untuk melakukan pengamatan melalui kegiatan: melihat, menyimak, mendengar, dan membaca. Guru memfasilitasi peserta didik untuk melakukan pengamatan, melatih mereka untuk memperhatikan (melihat, membaca, mendengar) hal yang penting dari suatu benda atau objek.

2. Menanya

Dalam kegiatan mengamati, guru membuka kesempatan secara luas kepada peserta didik untuk bertanya mengenai apa yang sudah dilihat, disimak, dibaca atau dilihat. Guru perlu membimbing peserta didik untuk dapat mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang yang hasil pengamatan objek yang konkrit sampai kepada yang abstrak berkenaan dengan fakta, konsep, prosedur, atau pun hal lain yang lebih abstrak. Pertanyaan yang bersifat faktual sampai kepada pertanyaan yang bersifat hipotetik.

Situasi di mana peserta didik dilatih menggunakan pertanyaan dari guru, masih memerlukan bantuan guru untuk mengajukan pertanyaan sampai ke tingkat di mana peserta didik mampu mengajukan pertanyaan secara mandiri. Melalui kegiatan bertanya dikembangkan rasa ingin tahu peserta didik. Semakin terlatih dalam bertanya maka rasa ingin tahu semakin dapat dikembangkan. Pertanyaan tersebut menjadi dasar untuk mencari informasi yang lebih lanjut dan beragam dari sumber yang ditentukan guru sampai yang ditentukan peserta didik, dari sumber yang tunggal sampai sumber yang beragam (Kemdikbud, 2013: 44).

3. Mengeksplorasi/Mencoba

Tindak lanjut menanya yaitu menggali dan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber melalui berbagai cara. Untuk itu peserta didik dapat membaca buku yang lebih banyak, memperhatikan fenomena atau objek yang lebih teliti, atau bahkan melakukan eksperimen (Kemdikbud, 2013: 44). Titik tekannya tentu dalam banyak hal dan situasi peserta didik harus lebih aktif daripada guru. Penalaran adalah proses berfikir yang logis dan sistematis atas fakta-kata empiris yang dapat diobservasi untuk memperoleh simpulan berupa pengetahuan.

Aplikasi pengembangan aktivitas pembelajaran untuk meningkatkan daya menalar peserta didik dapat dilakukan dengan cara: (a) Guru menyusun bahan pembelajaran dalam bentuk yang sudah siap sesuai dengan tuntutan kurikulum; (b) Guru tidak banyak menerapkan metode ceramah atau metode kuliah. Tugas utama guru adalah memberi instruksi singkat tapi jelas dengan disertai contoh-contoh, baik dilakukan sendiri maupun dengan cara simulasi; (c) Bahan pembelajaran disusun secara berjenjang atau hierarkis, dimulai dari yang sederhana (persyaratan rendah) sampai pada yang kompleks (persyaratan tinggi); (d) Kegiatan pembelajaran berorientasi pada hasil yang dapat diukur dan diamati; (e) Seriap kesalahan harus segera dikoreksi atau diperbaiki; (f) Perlu dilakukan pengulangan dan latihan agar perilaku yang diinginkan dapat menjadi kebiasaan atau pelaziman; (g) Evaluasi atau penilaian didasari atas perilaku yang nyata atau otentik; (h) Guru mencatat semua kemajuan peserta didik untuk kemungkinan memberikan tindakan pembelajaran perbaikan (Kemdikbud, 2013: 13).

4. Mengasosiasi/Menalar

Untuk memperoleh hasil belajar yang nyata atau otentik, peserta didik harus mencoba atau melakukan percobaan, terutama untuk materi atau substansi yang sesuai. Peserta didik pun harus memiliki keterampilan proses untuk mengembangkan pengetahuan tentang alam sekitar, serta mampu menggunakan metode ilmiah dan bersikap ilmiah untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya sehari-hari.

Aplikasi metode eksperimen atau mencoba dimaksudkan untuk mengembangkan berbagai ranah tujuan belajar, yaitu sikap, keterampilan, dan

pengetahuan. Aktivitas pembelajaran yang nyata untuk ini adalah: (1) menentukan tema atau topik sesuai dengan kompetensi dasar menurut tuntutan kurikulum; (2) mempelajari cara-cara penggunaan alat dan bahan yang tersedia dan harus disediakan; (3) mempelajari dasar teoritis yang relevan dan hasil-hasil eksperimen sebelumnya; (4) melakukan dan mengamati percobaan; (5) mencatat fenomena yang terjadi, menganalisis, dan menyajikan data; (6) menarik simpulan atas hasil percobaan; dan (7) membuat laporan dan mengkomunikasikan hasil percobaan.

Agar pelaksanaan percobaan dapat berjalan lancar maka: (1) Guru hendaknya merumuskan tujuan eksperimen yang akan dilaksanakan murid (2) Guru bersama murid mempersiapkan perlengkapan yang dipergunakan (3) Perlu memperhitungkan tempat dan waktu (4) Guru menyediakan kertas kerja untuk pengarahan kegiatan murid (5) Guru membicarakan masalah yang akan yang akan dijadikan eksperimen (6) Membagi kertas kerja kepada murid (7) Murid melaksanakan eksperimen dengan bimbingan guru, dan (8) Guru mengumpulkan hasil kerja murid dan mengevaluasinya, bila dianggap perlu didiskusikan secara klasikal. Kegiatan pembelajaran dengan pendekatan eksperimen atau mencoba dilakukan melalui tiga tahap, yaitu, persiapan, pelaksanaan, dan tindak lanjut (Kemdikbud, 2013: 17).

5. Mengkomunikasikan

Kegiatan berikutnya adalah menuliskan atau menceritakan apa yang ditemukan dalam kegiatan mencari informasi, mengasosiasikan dan menemukan pola. Hasil tersebut disampaikan di kelas dan dinilai oleh guru sebagai hasil belajar peserta didik atau kelompok peserta didik tersebut (Kemdikbud, 2013: 44).

Berdasarkan uraian-uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pendekatan *scientific* merupakan pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang “ditemukan”.

Pembelajaran dengan pendekatan *scientific* adalah pembelajaran yang terdiri atas kegiatan mengamati (untuk mengidentifikasi hal-hal yang ingin diketahui), merumuskan pertanyaan (dan merumuskan hipotesis), mencoba/mengumpulkan data (informasi) dengan berbagai teknik, mengasosiasi/menganalisis/ mengolah data (informasi) dan menarik kesimpulan serta mengkomunikasikan hasil yang terdiri dari kesimpulan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.

2.3.3 Keterampilan Fotografi Kamera DSLR (*Digital Single Lens Reflex*)

2.3.3.1 Pengertian Keterampilan

Keterampilan merupakan kelebihan atau kecakapan yang dimiliki oleh seseorang untuk mampu menggunakan akal, fikiran, ide dan kreatifitasnya dalam mengerjakan atau menyelesaikan sesuatu. Keterampilan dibutuhkan seseorang untuk menggunakan akal, fikiran, ide dan kreatifitasnya dalam mengerjakan, mengubah, menyelesaikan ataupun membuat sesuatu menjadi lebih bermakna sehingga menghasilkan sebuah nilai dari hasil pekerjaan tersebut. Keterampilan atau kemampuan tersebut pada dasarnya akan lebih baik bila terus diasah dan dilatih untuk menaikkan kemampuan sehingga akan menjadi ahli atau menguasai dari salah satu bidang keterampilan yang ada.

Keterampilan atau keahlian (*skill*) merupakan kecakapan yang berhubungan dengan tugas yang dimiliki dan dipergunakan dalam menghadapi tugas-tugas yang bersifat teknis atau non-teknis. (Irianto, 2015:76) mengartikan *skill* tidak hanya berkaitan dengan keahlian seseorang untuk mengerjakan sesuatu yang bersifat *tangible*. Selain *physical*, makna *skill* juga mengacu pada persoalan mental, manual, motorik, *perceptual* dan bahkan *social abilities* seseorang.

Dari pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa keterampilan (*skill*) adalah kecakapan yang dimiliki seseorang baik teknis maupun non teknis melalui tugas, latihan, dan pengalaman. Semakin sering keterampilan atau *skill* dilatih terus menerus, maka akan semakin mudah dalam mengerjakan tugas-tugas teknis maupun non-teknis.

2.3.3.2 Klasifikasi Keterampilan: Perspektif Tugas

a. Keterampilan Terbuka dan Tertutup

Keterampilan bisa dibedakan antara keterampilan-keterampilan terbuka dan tertutup. Hal ini berkaitan dengan kondisi lingkungan (*environment*) pada saat keterampilan yang bersangkutan dilakukan. Keterampilan terbuka dan tertutup dibagi berdasarkan dapat diprediksi atau tidak lingkungan pada saat keterampilan dilakukan. Keterampilan terbuka merupakan keterampilan-keterampilan yang melibatkan lingkungan selalu berubah dan tidak bisa diperkirakan sebelumnya sedangkan keterampilan tertutup merupakan keterampilan yang dilakukan dalam lingkungan yang relatif stabil dan dapat diduga.

Menurut beberapa ahli keterampilan Terbuka (*open skill*) adalah keterampilan yang ketika dilakukan, lingkungan yang berkaitan dengannya bervariasi dan tidak dapat diduga (Schmidt, 2014). Ini hampir sama seperti yang dikemukakan oleh Magil (2015) yang menyebutkan bahwa keterampilan terbuka adalah keterampilan-keterampilan yang melibatkan lingkungan yang selalu berubah dan tidak bisa diperkirakan.

Keterampilan Tertutup (*closed skill*) menunjukkan keterampilan yang sebaliknya. Schmidt (2014) dan Magil (2015) sama-sama mendefinisikan keterampilan tertutup ini sebagai keterampilan yang dilakukan dalam lingkungan yang relatif stabil dan dapat diduga. Keterampilan tertutup ditentukan oleh pemain atau pelaku, tanpa harus dibatasi oleh lingkungan sekitar. Oleh karena itu kedua keterampilan ini sering juga dipertukarkan dengan mudah dengan istilah *self-paced skill (closed skill)* dan *external-paced skill (open skill)*.

Dari definisi di atas dapat dirangkum bahwa kedua keterampilan terbuka merupakan keterampilan yang melibatkan lingkungan dan tidak dapat diduga berdasarkan rangsangan yang datang. Dan keterampilan tertutup merupakan keterampilan yang relatif stabil dan ditentukan oleh pelaku tanpa dibatasi lingkungan sekitar. Kedua jenis keterampilan di atas bukanlah merupakan suatu dikotomi, melainkan lebih merupakan sebuah kontinum, yaitu adanya keterhubungan yang semakin berubah dari ujung satu ke ujung yang lain, namun tidak terpisahkan.

b. Keterampilan Diskrit, *Continous*, dan Serial

Cara kedua dalam membedakan jenis keterampilan yakni dengan menghubungkannya dengan berlangsungnya perilaku dari keterampilan tersebut, antara keterampilan yang berlangsung singkat dibandingkan dengan keterampilan yang berlangsung terus menerus dalam waktu lama. Berdasarkan dapat ditentukan atau tidaknya waktu dalam pelaksanaan keterampilan dibagi menjadi tiga, yaitu keterampilan diskrit, *continous*, dan serial.

Menurut ahli keterampilan diskrit (*discrete skill*) diartikan oleh Schmidt (2014) sebagai keterampilan yang dapat ditentukan dengan mudah awal dan akhir dari gerakannya, yang lebih sering berlangsung dalam waktu singkat, seperti melempar bola, menendang bola, gerakan-gerakan dalam senam artistik, atau menembak.

Di ujung lain dari ukuran keterampilan tersebut yakni keterampilan berkelanjutan (*continuous skill*), yang pelaksanaannya tidak memperlihatkan secara jelas mana awal dan mana akhir dari suatu keterampilan. Magil (2015) menyebutkan bahwa "...jika suatu keterampilan mempunyai awal dan akhir gerakan yang selalu berubah-ubah, maka keterampilan itu dikategorikan sebagai keterampilan berkelanjutan." Dalam hal ini bisa jadi pelakulah yang menentukan titik awal dan titik akhir termaksud, dan bukan keterampilan itu sendiri. Contoh dari keterampilan ini adalah mengendarai mobil, di mana si pengendralah yang menentukan berlangsungnya aksi mengendarai tersebut.

Keterampilan Serial (*serial skill*) menurut Schmidt adalah keterampilan yang sering dianggap sebagai suatu kelompok dari keterampilan-keterampilan diskrit, yang digabung untuk membuat keterampilan baru atau keterampilan yang lebih kompleks. Namun demikian, kata serial di sini juga menunjukkan bahwa urutan dari keterampilan-keterampilan yang digabung tadi merupakan hal yang penting dalam berhasilnya melakukan keterampilan ini. Jadi tidak sembarangan asal menggabungkan. Memindahkan gigi (*gear*) dalam mengendarai mobil misalnya, adalah keterampilan serial yang dibangun oleh tiga macam keterampilan diskrit yang digabungkan: mengangkat dan menekan gas, menginjak kopling, serta memindahkan gigi.

Dari hal di atas dapat dirangkum Berdasarkan dapat ditentukan atau tidaknya waktu dalam pelaksanaan keterampilan dibagi menjadi tiga, yaitu keterampilan diskrit, *continous*, dan serial. Keterampilan diskrit merupakan keterampilan yang dapat diukur dengan mudah awal dan akhirnya. Keterampilan continuous memiliki arti umum tidak dapat dilihat dengan jelas awal dan akhirnya. Dan keterampilan serial merupakan gabungan dari beberapa keterampilan diskrit yang digabungkan menjadi satu sistem.

2.3.3.3 Keterampilan Gerak Kasar dan Keterampilan Gerak Halus

Pengklasifikasian yang terakhir dikenal dengan keterampilan gerak kasar dan keterampilan gerak halus, di mana ketepatan menjadi penentu dari keberhasilannya. Klasifikasi ini didasarkan kepada bagian otot mana yang digerakkan dan ketepatan dalam pelaksanaan keterampilan. Keterampilan gerak kasar merupakan keterampilan dengan melibatkan otot-otot besar. Sedangkan keterampilan gerak harus hanya menggunakan otot kecil dalam pelaksanaannya.

Menurut beberapa ahli mengemukakan bahwa keterampilan gerak kasar (*gross motor skill*) sebagai keterampilan yang bercirikan gerak yang melibatkan kelompok otot-otot besar sebagai dasar utama gerakannya (Magil, 2015). Dikatakan demikian karena seluruh tubuh biasanya berada dalam gerakan yang besar, menyeluruh, penuh, dan nyata (Singer, 2018). Keterampilan ini dengan demikian tidak terlalu menekankan ketepatan dalam pelaksanaannya, serta tentunya merupakan kebalikan dari keterampilan gerak halus. Berjalan, berlari, melompat, melempar, serta kebanyakan keterampilan dalam olahraga dimasukkan sebagai keterampilan gerak kasar. Namun demikian, berhasilnya penampilan keterampilan ini tetap memerlukan koordinasi gerak yang tinggi, sebab tidak ada satu pun keterampilan olahraga yang tidak disertai oleh keterampilan yang halus. Semua gerakan atau tindakan, terdiri dari sebuah kontinum antara yang halus dan yang kasar.

Sedangkan keterampilan gerak halus (*fine motor skill*) adalah keterampilan-keterampilan yang memerlukan kemampuan untuk mengontrol otot-

otot kecil atau halus untuk mencapai pelaksanaan keterampilan yang sukses. Biasanya, menurut Magil (2015), keterampilan ini melibatkan koordinasi *neuromuscular* yang memerlukan ketepatan derajat tinggi untuk berhasilnya keterampilan ini. Keterampilan jenis ini sering juga disebut sebagai keterampilan yang memerlukan koordinasi mata-tangan (*hand-eye coordination*). Menulis, menggambar, dan bermain piano, adalah contoh-contoh dari keterampilan tersebut.

Dari definisi dia atas dapat dirangkum bahwa berdasarkan bagian otot yang digerakkan dan ketepatan dalam pelaksanaan keterampilan, diklasifikasikan anatar lain keterampilan gerak kasar dan keterampilan gerak halus. Keterampilan gerak kasar merupakan keterampilan yang bercirikan gerak yang melibatkan kelompok otot-otot besar sebagai dasar utama gerakannya dan tidak memerlukan ketepatan untuk mencapai keberhasilan. Sedangkan keterampilan gerak halus adalah keterampilan-keterampilan yang memerlukan kemampuan untuk mengontrol otot-otot kecil atau halus untuk mencapai pelaksanaan keterampilan yang sukses serta diperlukan ketepatan tingkat tinggi dalam pelaksanaan keterampilannya.

2.3.3.4 Konsep dalam Keterampilan

a. Perbedaan Individual

Setiap individual memiliki tingkat penguasaan keterampilan yang berbeda-beda. Setiap orang memiliki *passion* yang berbeda dalam menentukan keterampilan apa yang harus dimiliki. Pada masa sekolah setiap anak dituntut untuk menguasai keterampilan dasar yang diajarkan di sekolah. Tetapi hasil dari pembelajaran itu juga tidak bisa disamakan karena setiap orang memiliki tingkat penguasaan yang berbeda-beda. Hal ini bisa dipengaruhi perbedaan masing-masing individu baik perbedaan fisik maupun perbedaan mental.

Singer (2018) menyatakan bahwa sumber perbedaan dalam hal keterampilan tersebut bisa bermacam-macam. Hal itu bisa karena berbeda dalam hal fisik, kemampuan (*abilities*), gaya belajar, sikap, emosi, serta pengalaman-pengalaman masa lalu yang memiliki kaitan dengan tugas yang dipelajari. Kesemua faktor tadi memang saling berhubungan dan memberikan sumbangannya sendiri-sendiri terhadap penguasaan keterampilan.

Dari hal di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa setiap individual memiliki keterampilan yang berbeda karena dipengaruhi beberapa hal. Hal itu bisa karena berbeda dalam hal fisik, kemampuan (*abilities*), gaya belajar, sikap, emosi, serta pengalaman-pengalaman masa lalu yang memiliki kaitan dengan tugas yang dipelajari.

b. Kemampuan dan Keterampilan

Kemampuan dan keterampilan memiliki pengertian yang hampir sama dan kadang banyak yang menyamakan kedua kata ini. Kemampuan (*ability*) berarti kapasitas seorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan. Sedangkan keterampilan (*skill*) lebih mengacu pada satu bidang saja. Kemampuan merupakan dasar seseorang untuk memiliki keterampilan tertentu.

Para ahli seperti Singer (2018), serta Schmidt (2016) menyatakan bahwa kemampuan dan keterampilan harus dibedakan dalam pengertiannya. Kemampuan diartikan sebagai ciri individual yang diwariskan dan relatif abadi yang mendasari serta mendukung terbentuknya keterampilan (Schmidt, 2016). Sedangkan keterampilan mengacu secara spesifik pada tugas tertentu serta dicapai dengan adanya latihan serta pengalaman (Singer, 2018).

Dengan demikian dapat dirangkum bahwa kemampuan dan keterampilan memiliki arti yang berbeda tapi tidak bisa dipisahkan. Kemampuan dijadikan dasar untuk seseorang memiliki suatu keterampilan. Karena kemampuan merupakan kapasitas suatu individu untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan. Sedangkan keterampilan hanya spesifik pada satu bidang pekerjaan tertentu saja.

c. Pola Gerak dan Keterampilan

Gerakan kadang-kadang digambarkan dalam konteks pola dan keterampilan. Pola gerak secara umum merupakan gerak dasar atau gerakan-gerakan yang dilibatkan dalam menampilkan suatu tugas tertentu. Tekanannya adalah pada gerakan-gerakan yang menyusun tugas gerak tertentu. Dalam hal ini apa yang menjadi dasar penamaan pola gerak sama dengan keterampilan, tetapi keterampilan lebih menekankan pada ketepatan, ketelitian, dan keefisienan

penampilannya. Dengan kata lain, pola gerak menunjuk pada konsep yang umum, sedangkan keterampilan gerak lebih terkhususkan.

Singer (2018) berusaha menerangkan lebih mendetil tentang perbedaan kedua isu gerak ini. Menurut mereka, keterampilan gerak lebih berupa kegiatan yang dibatasi dalam keluasannya dan melibatkan suatu gerakan tunggal atau sekelompok kecil gerak tertentu yang ditampilkan dengan tingkat ketepatan dan kecermatan yang tinggi. Sedangkan pola gerak merupakan kelompok gerak yang lebih luas atau merupakan beberapa seri aksi gerak yang ditampilkan dengan tingkat ketepatan yang lebih kecil. Pada keterampilan, gerakannya terbatas tetapi akurasinya sangat ditekankan, sedangkan pada pola gerak, gerakan ditekankan tetapi ketepatannya dibatasi.

Dari hal di atas dapat dirangkum bahwa pola gerak gerak merupakan gerakan-gerakan yang dilibatkan untuk menampilkan tugas tertentu sedangkan keterampilan lebih dibatasi untuk ruang geraknya dan sangat menekankan pada ketepatan dan kecermatan tinggi.

2.3.4 Fotografi Kamera DSLR

2.3.4.1 Pengertian Fotografi

Secara pengertian umum fotografi adalah adalah seni atau proses penghasilan gambar dan cahaya pada film. Fotografi adalah proses atau metode untuk menghasilkan gambar atau foto dari suatu obyek dengan merekam pantulan cahaya yang mengenai obyek tersebut pada media yang peka cahaya. Sebagai istilah, fotografi berarti proses atau metode untuk menghasilkan gambar atau foto dari suatu obyek dengan merekam pantulan cahaya yang mengenai obyek tersebut pada media yang peka cahaya. Alat paling populer untuk menangkap cahaya ini adalah kamera. Tanpa cahaya, tidak ada foto yang bisa dibuat.

Pengertian lain fotografi menurut para ahli yaitu berasal dari dua buah kata, “foto” dan “grafi”. Foto memiliki memiliki arti cahaya, sinar atau lebih luas bisa diartikan penyinaran. Grafi kurang lebih memiliki arti gambar atau desain bentuk. Jadi pengertian fotografi dalam arti yang luas adalah gambar mati yang terbentuk dari penyinaran (Yanto, 2017:8). Menurut Curtin (2013:10) dalam bukunya yang

berjudul “*The Textbook of Digital Photography*”, fotografi terbentuk dari titik-titik pada film dan titik halftone pada kertas cetak.

Fotografi menurut Amir Hamzah Sulaeman (2012:94) mengatakan bahwa fotografi berasal dari kata foto dan grafi yang masing-masing kata tersebut mempunyai arti sebagai berikut: foto artinya cahaya dan grafi artinya menulis jadi arti fotografi secara keseluruhan adalah menulis dengan bantuan cahaya, atau lebih dikenal dengan menggambar dengan bantuan cahaya atau merekam gambar melalui media kamera dengan bantuan cahaya.

Dapat dirangkum bahwa pengertian dari fotografi tidak hanya terbatas dari definisi kata per kata saja, tetapi dalam cakupan lebih luas lagi dapat diartikan sebagai suatu proses pengambilan gambar dengan media kamera, penciptaan gaya, teknik, kemudian mengubahnya menjadi sebuah gambar.

2.3.4.2 Kamera

a. Definisi Kamera

Kamera adalah alat paling populer dalam aktivitas fotografi. Kamera merupakan seperangkat perlengkapan yang memiliki fungsi untuk mengabadikan suatu objek menjadi sebuah gambar yang merupakan hasil proyeksi pada sistem lensa. Dalam dunia fotografi, kamera merupakan suatu peranti untuk membentuk dan merekam suatu bayangan potret pada lembaran film.

Pengertian lain menurut beberapa ahli kamera berasal dari bahasa latin, *camera obscura* yang berarti ruang gelap (Tjin, 2011: 23). Kamera obscura adalah sebuah alat yang terdiri dari ruang gelap atau kotak, yang bisa memantulkan cahaya dengan menggunakan dua buah lensa konveks, setelah itu menempatkan gambar objek eksternal itu pada sebuah kertas/film. Penempatan film tersebut ada pada pusat fokus dari lensa. Saat ini kamera dikenal sebagai kotak kedap cahaya yang berisi permukaan peka cahaya yang berfungsi untuk merekam gambar. Di dunia fotografi digital, permukaan sensitif cahaya disebut sensor, dan pada analog disebut film. Di depan kamera, menempel sebuah lensa yang berfungsi sebagai saluran untuk masuknya cahaya.

Menurut Warren (2013 : 3) dalam bukunya yang berjudul “*Digital Photography*”, kamera adalah pada dasarnya sebuah kotak kedap cahaya yang mempunyai sensor digital dan memiliki lensa yang mengumpulkan cahaya dari subjek, membentuk sebuah gambar dari subjek pada sensor.

Dari definisi di atas dapat dirangkum kamera adalah kotak kedap cahaya yang berisi permukaan peka cahaya yang di depannya terdapat sebuah lensa yang berfungsi untuk merekam suatu gambar. Di dalam dunia fotografi digital, permukaan peka cahaya tersebut disebut sensor, dan pada fotografi analog disebut film.

b. Jenis-jenis Kamera

Kamera secara umum dibagi menjadi tiga jenis, yaitu kamera saku atau kamera *pocket*, kamera *prosumer* atau *semi-professional* dan kamera DSLR (*Digital Single Lens Reflex*). Pembagian jenis kamera berdasarkan kontrol dan cara penggunaan kamera tersebut. Kamera saku merupakan kamera yang paling mudah penggunaannya, kamera saku digunakan untuk keperluan fotografi sehari-hari karena mempunyai kontrol otomatis untuk menghasilkan foto yang baik. Kamera *prosumer* merupakan versi *advance* dari kamera saku, karena memiliki bentuk yang kompak tetapi memiliki beberapa kontrol manual dalam mengoperasikannya. Kamera DSLR merupakan kamera *professional* yang banyak digunakan oleh fotografer *professional* maupun pemula. Kamera DSLR memiliki kontrol manual untuk menghasilkan gambar yang baik. Kamera DSLR digemari karena memiliki lensa dapat diganti sesuai selera dan kebutuhan pengambilan gambar.

Menurut beberapa ahli, kamera dapat dibagi menjadi beberapa jenis. Setiawan (2004: 20) mengemukakan bahwa jenis jenis kamera dibagi menjadi tiga:

1. Kamera Saku, kamera model ini paling banyak dipakai orang karena kamera ini murah dan mudah dalam pemakaiannya. Kemudahan dan sifatnya yang kompak merupakan dua alasan produsen membuat kamera saku ini. Kamera ini juga dirancang untuk mereka yang tidak menyukai control manual pada lensa dan pernah pernah fotografi lainnya.

2. Kamera *Semi-Professional*, Kamera semi *professional* memiliki banyak sebutan antara lain *prosumer* camera dan *advance digital camera*. Pemberian nama tersebut berkaitan dengan fungsi dan target pasarnya yang unik. Kamera ini dirancang untuk pengguna yang tidak ingin disulitkan oleh pengaturan teknik fotografi tapi ingin menghasilkan kualitas foto yang baik. Kelebihan teknisnya adalah adanya kendali manual dan otomatis pada fokus, diafragma, dan kecepatan pembukaan lensa.
3. Kamera DLSR atau SLR, kamera jenis ini memiliki kualitas gambar terbaik karena menggunakan lensa optik dan kendali manual. Selain kendali manual, kamera jenis ini juga diberikan sistem otomatis yang dibantu mikro prosesor yang cukup canggih. Kamera SLR atau DSLR memiliki keunggulan yaitu lensanya yang dapat diganti sesuai kebutuhan pengambilan gambar. Khusus untuk kamera jenis ini akan dibahas lebih jauh pada sus bab berikutnya.

Menurut Curtin (2013: 15) jenis-jenis kamera dibagi menjadi empat jenis yaitu sebagai berikut:

1. *Pocket camera* atau kamera saku, umumnya memiliki sedikit kontrol dibandingkan kamera lainnya. Ukurannya yang pas dengan saku maka disebut dengan kamera saku.
2. Kamera *high-end fixed lens*, kamera ini juga bisa disebut dengan kamera *semi-professional*. Karena pada dasarnya walaupun memiliki lensa yang tidak dapat diganti, tapi kamera ini memiliki fitur *optical zoom*. Dan selain itu juga memiliki beberapa kontrol yang juga dapat ditemui di kamera DSLR.
3. Kamera SLR atau DSLR, kamera yang paling populer untuk pengguna profesional dan pengguna amatir yang sudah *advance*. Kamera jenis ini relatif mahal tapi memiliki keunggulan di antara jenis kamera lain. Keunggulan kamera ini yaitu:
 - a. lensa yang dapat diganti
 - b. fokus lebih lebar dan tidak berisik saat mengambil gambar
 - c. dapat melihat gambar yang langsung masuk dari lensa, sehingga gambar yang ditangkap kamera sama hasilnya seperti apa yang dilihat oleh mata
 - d. banyak aksesoris yang tersedia untuk kamera jenis ini

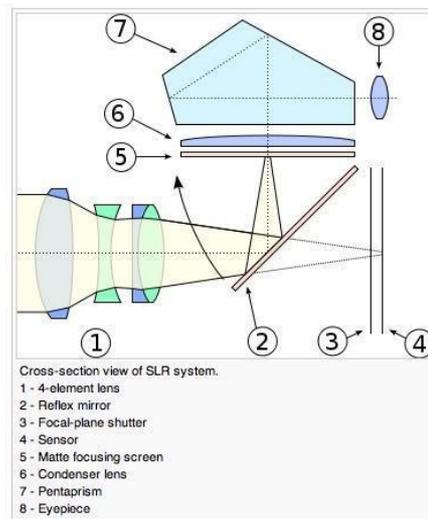
Kesimpulannya adalah jenis kamera dibagi menjadi tiga jenis yaitu kamera saku, kamera *semi-professional* dan kamera DSLR (SLR untuk versi analog). Kamera saku sangat digemari oleh pengguna yang awam tentang fotografi karena semua kontrol telah otomatis. Kamera *semi-professional* adalah kamera yang digemari oleh pengguna yang ingin menghasilkan gambar yang baik tanpa harus dipusingkan dengan kontrol manual kamera. Dan terakhir yaitu kamera DSLR adalah jenis kamera yang digunakan oleh *professional* karena memiliki kontrol manual saat pengambilan gambar dan lensa dapat diganti sesuai dengan kebutuhan pengambilan gambar.

2.3.5 Kamera DSLR (*Digital Single Lens Reflex*)

2.3.5.1 Pengertian Kamera DSLR

Dalam pengertian umum, kamera DSLR (*Digital single Lens Reflex*) merupakan kamera yang menggunakan sistem cermin otomatis dan pentaprisma atau *pentamirror* untuk meneruskan cahaya dari lensa menuju ke viewfinder. Kamera DSLR menggunakan ntaprisma atau yang biasa disebut cermin segi lima yang letaknya di jalur optis melalui lensa dan akan disalurkan ke lempengan film untuk kamera analog atau sensor pada DSLR.

Mulyanta (2017: 14) mengemukakan bahwa kamera DSLR (atau SLR untuk versi analog) merupakan tipe kamera yang menggunakan prisma kaca pemantul yang dapat bergerak dan diletakkan antara sensor (atau film pada kamera analog) untuk memproyeksi gambar. Lensa akan membentuk gambar dengan baik melalui proses pengaturan layar fokus. Keunggulan kamera DSLR terletak pada bentuk gambar yang sama seperti objek yang terbentuk pada sensor atau film. Struktur Kamera DSLR dapat dilihat pada gambar 2.4.



Gambar 2.4 Struktur Kamera DSLR (Mulyanta, 2017: 13)

Saat cermin dan lensa dibuka permukaan sensor atau film akan diterangkan dan gambar akan terbentuk. Ciri utama kamera DLSR adalah memiliki pantulan cermin di jendela bidiknya sehingga cukup menonjol seperti gundukan, hal ini membuat ukuran kamera SLR menjadi relatif lebih besar dibanding jenis kamera lainnya.

Sedangkan menurut Enche Tjin (2011: 33) kamera DSLR adalah kamera yang memiliki sebuah lensa dan cermin. Dengan cermin yang diarahkan 45 derajat, fotografer bisa melihat pandangan yang sama persis dengan gambar yang dihasilkan kamera melalui jendela bidik.

Dapat disimpulkan bahwa kamera DLSR adalah kamera yang di dalamnya terdapat prisma dan cermin pemantul yang dapat bergerak dan diletakkan antara sensor. Kamera DSLR juga memiliki lensa yang digunakan untuk meneruskan cahaya ke dalam sensor. Cermin pada kamera DSLR digunakan untuk memantulkan gambar langsung ke jendela bidik sehingga gambar yang diterima sama persis dengan gambar yang dihasilkan oleh sensor.

2.3.5.2 Kelebihan kamera DSLR

Beberapa keunggulan kamera DSLR adalah sebagai berikut:

1. Lensa yang lebih baik, dengan fitur "ganti lensa" yang mudah sehingga kamera DSLR menjadi sangat fleksibel untuk berbagai keperluan. Kamera DSLR dapat mudah mengganti lensa sesuai dengan tujuan.
2. Konsumsi daya yang lebih baik. Hal tersebut dikarenakan baterai kamera digital mampu melakukan pengambilan gambar dengan jumlah yang mencapai ribuan dalam satu kali *charge*. Fungsi LCD pada kamera DSLR juga hanya berfungsi sebagai penampil gambar yang telah di *capture* sehingga tidak banyak menghabiskan daya.
3. Komposisi objek benar-benar nyata (*what you see is what you get*). Kamera non-DSLR hanya mengandalkan lubang pengintai optis (*optical viewfinder*) tidak mampu menghasilkan komposisi yang maksimal.

2.3.5.3 Kekurangan Kamera DSLR

Kelemahan kamera DSLR adalah sebagai berikut:

1. Lensa super wide kurang baik. Kamera DSLR memiliki perbedaan *focal length* lensa dibandingkan kamera 35mm biasa yang memiliki cakupan pandangan nyata.
2. Debu dan kotoran. Terkadang pengguna kamera DSLR menginginkan agar *range* cakupan lensanya lebih dari apa yang dibutuhkan sehingga lensa *zoom* menjadi pilihan utama untuk melakukan shortcut atau pemenuhan tersebut. Tentu saja kualitas lensa zoom tidak sebagus lensa primer yang hanya memiliki satu *focal length*. Fotografer profesional lebih memilih lensa primer sehingga harus berulang kali melepas lensa dari *body* yang mana hal itu dapat menyebabkan debu masuk ke dalam sensor.

Dari berbagai uraian-uraian di atas tentang keterampilan, fotografi, dan kamera DSLR maka dapat dirangkum keterampilan fotografi kamera DSLR adalah keterampilan atau kecakapan dalam menyelesaikan tugas dalam bidang fotografi khususnya fotografi kamera DSLR. Kamera DSLR memiliki kontrol yang cukup

rumit untuk pengoperasiannya. Dibutuhkan latihan yang terus menerus untuk mengasah keterampilan fotografi kamera DSLR.

Terampil dalam bidang fotografi kamera DSLR diindikasikan dengan pengambilan gambar yang memiliki *exposure* tepat (tidak kelebihan atau kekurangan cahaya. Untuk menghasilkan gambar yang baik diperlukan kombinasi yang sesuai antara bukaan diafragma dan kecepatan rana. Jika ada salah satu saja dari dua elemen fotografi tersebut tidak pas (lebih atau kurang), maka foto yang dihasilkan juga akan tidak bagus. Selain itu juga dalam pengoperasian kamera tidak membutuhkan waktu dan energi yang banyak. Semakin terampil seseorang maka semakin cepat dalam mengoperasikan kamera DSLR untuk mendapatkan hasil gambar yang baik.

2.3.5.4 Indikator Keterampilan Dasar Fotografi Kamera DSLR

Untuk melihat keterampilan dalam hal dasar pengambilan gambar kamera DSLR, terdapat beberapa indikator. Melalui indikator keterampilan dasar penggunaan kamera DSLR sehingga lebih mudah bagi guru dalam merencanakan dan melaksanakan pengajaran yang menitikberatkan pada peningkatan keterampilan dasar siswa dalam penggunaan kamera DSLR.

Menurut Correll (2011), keterampilan dasar penggunaan kamera atau keterampilan dasar fotografi digital dapat dilihat dari beberapa aspek yaitu:

1. Ketepatan *exposure*

Exposure/ eksposur adalah jumlah paparan cahaya yang diterima oleh sensor kamera DSLR. Jika terlalu banyak paparan cahaya foto akan menjadi terlalu terang, begitu juga sebaliknya jika paparan cahaya yang mengenai sensor terlalu sedikit maka foto akan menjadi gelap.

2. Ketepatan pemilihan *setting aperture* / diafragma

Aperture atau yang biasa disebut dengan diafragma adalah nilai ukuran bukaan lensa yang dapat diubah nilainya, cara kerjanya seperti pupil pada mata.

3. Ketepatan *setting* kecepatan shutter

Shutter adalah sebuah benda yang melindungi film atau sensor kamera dari dari masuknya cahaya yang dapat membakar film atau sensor kamera. Jika tombol

shutter ditekan, maka *shutter* akan terbuka. Lama atau tidaknya *shutter* terbuka itu yang disebut dengan *shutter speed*.

4. Ketepatan pemilihan lensa yang akan digunakan

Lensa kamera DSLR terdapat 3 jenis pembagian, yaitu *wide*, *normal* dan *telephoto*. Pemilihan lensa yang tepat disesuaikan dengan konsep foto yang di ambil.

5. Pencahayaan

Model arah/posisi pencahayaan dalam fotografi baik alami (sinar matahari) maupun dari sumber cahaya buatan (*flash*) dibagi menjadi 5 jenis yaitu *front light*, *oval light*, *side light*, *rim light* dan *back light*.

6. Komposisi foto

Komposisi fotografi adalah masalah menempatkan berbagai benda yang terpotret dalam bingkai fotonya. Bagus tidaknya komposisi sebuah foto sangat tergantung kebutuhan pada foto itu sendiri. Komposisi bisa dibuat dengan mengatur benda yang akan dipotret, atau mengatur *angle* (sudut pengambilan) dan pilihan lensa untuk obyek pemotretan yang tak bisa diatur. Hal senada juga dikemukakan oleh Sadono (2013), hal-hal yang dibutuhkan untuk meningkatkan keterampilan teknik dasar fotografi yaitu:

- a. Pengaturan cahaya
- b. Pengaturan fokus
- c. Pemilihan mata lensa
- d. Pendar cahaya
- e. Melatih komposisi foto

Selain itu ada empat hal pokok yang wajib dikuasai sebagai dasar dalam fotografi yaitu:

a. Fokus (*Focusing*)

Mengatur ketajaman objek foto yang dilakukan dengan memutar ring fokus.

b. *Aperture* (Bukaan Diafragma)

Aperture berfungsi sebagai jendela pada lensa yang mengendalikan sedikit atau banyaknya cahaya melewati lensa.

c. *Shutter Speed* (Kecepatan Rana)

Shutter speed berfungsi untuk mengendalikan lama cahaya mengenai film. Jadi, cepat atau lambatnya rana bekerja membuka lalu menutup kembali dan cara kerjanya seperti jendela.

d. ISO

ISO ialah teknologi sensor untuk menangkap cahaya. Semakin tinggi nilai ISO, semakin besar juga cahaya yang dapat ditangkap oleh sensor maka hasil foto yang dihasilkan akan semakin terang.

Dari berbagai uraian-uraian di atas tentang keterampilan, fotografi, dan kamera DSLR maka dapat dirangkum keterampilan fotografi kamera DSLR adalah keterampilan atau kecakapan dalam menyelesaikan tugas dalam bidang fotografi khususnya fotografi kamera DSLR. Kamera DSLR memiliki kontrol yang cukup rumit untuk pengoperasiannya. Dibutuhkan latihan yang terus menerus untuk mengasah keterampilan fotografi kamera DSLR. Dalam proses belajar mengajar peningkatan keterampilan dasar fotografi siswa dapat ditinjau dari (1) Ketepatan fokus; (2) Ketepatan penggunaan setting *aperture* atau diafragma lensa; (3) Ketepatan penggunaan *setting shutter speed* (kecepatan rana); (4) Ketepatan penggunaan setting ISO kamera; (5) Ketepatan pemilihan lensa kamera DSLR; (6) Ketepatan komposisi foto.

2.3.6 Mata Pelajaran Komposisi Foto Digital

Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan siswa terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. SMK Negeri 3 Bojonegoro merupakan salah satu sekolah kejuruan di kabupaten Klaten yang mempunyai enam paket keahlian. Salah satu paket keahlian atau jurusannya yaitu Multimedia. Multimedia (MM) merupakan kompetensi keahlian yang mempelajari tentang kompetensi siswa di bidang multimedia. Multimedia merupakan kombinasi teks, gambar, animasi, seni, dilengkapi audio video yang di komunikasikan atau disampaikan baik melalui komputer atau peralatan manipulasi elektronik dan digital lain.

Mata pelajaran Komposisi Foto Digital adalah mata salah satu mata pelajaran produktif di kelas XI Multimedia. Mata pelajaran Komposisi Foto Digital adalah dasar untuk pembelajaran pengolahan gambar diam dan gambar bergerak. Jadi apabila kompetensi ini tidak dipahami akan menyulitkan siswa untuk memahami mata pelajaran lain dan berhubungan dengan pembelajaran pengolahan gambar. Mata pelajaran komposisi Foto Digital secara garis besar memiliki 3 materi pokok yaitu:

- a. Pengenalan fotografi dan pengenalan kamera digital
- b. Pengoperasian kamera DSLR dan pengambilan gambar menggunakan teknik dasar fotografi kamera DSLR
- c. Membuat animasi *stop-motion* hasil dari pengambilan gambar menggunakan kamera digital

Dalam penelitian ini, peneliti hanya akan membahas materi tentang pengambilan gambar menggunakan teknik dasar fotografi kamera DSLR. Kompetensi Inti, Materi Pokok, dan Pembelajaran Mata Pelajaran Komposisi Foto Digital dapat dilihat pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1 Kompetensi Inti, Materi Pokok, dan Pembelajaran Mata Pelajaran Komposisi Foto Digital

Kompetensi Inti	Materi Pokok	Pembelajaran
3.7 Memahami pengambilan gambar dengan teknik dasar fotografi kamera DSLR	Teknik dasar fotografi kamera DSLR 1. Shutter Speed 2. Aperture 3. ISO 4. Focusing	Mengamati Mengamati foto-foto hasil pemotretan dengan penerapan teknik dasar fotografi kamera DSLR
4.7 Menyajikan gambar dengan teknik-teknik dasar fotografi kamera DSLR	5. Lensa Kamera 6. Komposisi	Menanya 1. Mendiskusikan teknik dasar fotografi kamera DSLR terhadap foto yang dihasilkan 2. Mendiskusikan <i>setting</i> -an kamera yang dibutuhkan untuk memperoleh detail foto dengan kriteria tertentu Mengeksplorasi Melakukan pemotretan dengan teknik dasar fotografi kamera DSLR Mengasosiasi Menganalisa hasil pemotretan dengan teknik fotografi kamera DSLR Mengkomunikasikan Membuat laporan tertulis

2.3.7 Respon Siswa Terhadap Pembelajaran dengan Metode *Drill*

2.3.7.1 Pengertian Respon

Respon adalah setiap tingkah laku pada hakekatnya merupakan tanggapan atau balasan (*respon*) terhadap rangsangan atau stimulus. Respon adalah suatu reaksi atau jawaban yang bergantung pada stimulus atau merupakan hasil stimulus tersebut. Individu manusia berperan serta sebagai pengendali antara stimulus dan respon sehingga yang menentukan bentuk respon individu terhadap stimulus adalah stimulus dan faktor individu itu sendiri. Interaksi antara beberapa faktor dari luar berupa objek, orang-orang dan dalam berupa sikap, mati dan emosi pengaruh masa lampau dan sebagiannya akhirnya menentukan bentuk perilaku yang ditampilkan seseorang.

Respon berasal dari kata *response*, yang berarti jawaban, balasan atau tanggapan (*reaction*). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2012 : 585) disebutkan bahwa “Respon adalah tanggapan, reaksi, atau jawaban terhadap suatu gejala atau peristiwa yang terjadi”. Sedangkan dalam Kamus Lengkap Psikologi disebutkan bahwa respon adalah sembarang proses otot atau kelenjar yang dimunculkan oleh suatu perangsang atau berarti satu jawaban, khususnya satu jawaban bagi pertanyaan tes atau satu kuisisioner, atau bisa juga berarti sembarang tingkah laku, baik yang jelas kelihatan atau yang lahiriah maupun yang tersembunyi atau tersamar (Chaplin, 2014: 432).

Sama halnya dengan pengertian di Kamus Besar Bahasa Indonesia, menurut Poerwadarminta (2014: 43), respon diartikan sebagai tanggapan, reaksi dan jawaban. Respon akan muncul dari penerimaan pesan setelah sebelumnya terjadi serangkaian komunikasi. Dan menurut Subandi (2012: 50), mengemukakan respons dengan istilah umpan balik (*feedback*) yang memiliki peranan atau pengaruh yang besar dalam menentukan baik atau tidaknya suatu komunikasi.

Sujanto (2011: 31) mengemukakan bahwa, yang disebut tanggapan adalah gambaran pengamatan yang tinggal di kesadaran kita sesudah mengamati. Secara umum tanggapan dapat diartikan sebagai hasil atau kesan yang didapat (yang tertinggal) dari pengamatan. Jadi, pengertian tanggapan adalah gambaran ingatan

dari pengamatan. Sedangkan menurut Ahmadi (2012: 64), tanggapan sebagai salah satu fungsi jiwa yang pokok, dapat diartikan sebagai gambaran ingatan dari gambaran ingatan dari pengamatan dalam mana objek yang telah diamati tidak lagi berada dalam ruang waktu pengamatan. Jadi jika proses pengamatan sudah berhenti hanya kesannya saja. Peristiwa itu disebut sebagai “tanggapan”.

Dari definisi di atas dapat dirangkum respon itu terbentuk dari proses rangsangan atau pemberian aksi atau sebab yang berujung pada hasil reaksi dan akibat dari proses rangsangan. Respon akan muncul dari penerimaan pesan setelah terjadinya serangkaian komunikasi. Subandi (2012: 50) mengemukakan respon dengan istilah *feedback* (umpan balik) yang memiliki peranan atau pengaruh yang besar dalam menentukan baik atau tidaknya suatu komunikasi.

2.3.7.2 Jenis-jenis Respon

Respon yang berarti efek atau tanggapan, yang berasal dari perkembangan penelitian efek komunikasi massa. Ada tiga pendekatan dalam melihat efek media massa, pendekatan yang pertama yaitu kecenderungan melihat efek media massa, baik yang berkaitan dengan pesan maupun media itu sendiri, sedangkan pendekatan kedua yaitu melihat jenis perubahan yang terjadi pada diri khalayak komunikasi massa, baik itu dari penerimaan informasi, perubahan perasaan atau sikap, dan perubahan perilaku, atau dengan istilah lain, perubahan kognitif, afektif, dan behavioral. Pendekatan ketiga meninjau satuan observasi yang dikenai efek komunikasi massa, seperti individu, kelompok, organisasi, masyarakat atau bangsa (Rakhmat, 2004: 218).

Dalam hal ini, perubahan kognitif, afektif, dan behavioral disebut juga sebagai respon kognitif, respon afektif, dan respon konatif (behavioral). Berikut ini adalah penjelasan dari jenis-jenis respon tersebut:

1. Kognitif Respon, ialah respon yang berkaitan erat dengan pengetahuan, keterlampiran, dan informasi seseorang mengenai sesuatu. Respon ini timbul apabila adanya perubahan terhadap apa yang dipahami atau dipersepsi oleh khalayak.

2. Afektif Respon, ialah yang berhubungan dengan emosi, sikap dan nilai seseorang terhadap sesuatu. Respon ini timbul bila ada perubahan pada apa yang di senangi khalayak terhadap sesuatu.
3. Konatif Respon, ialah respon yang berhubungan dengan perilaku nyata, yang meliputi tindakan, kegiatan atau kebiasaan berperilaku.

Seseorang yang melakukan tanggapan satu waktu menerima bersama sama stimulus. Supaya stimulus dapat disadari oleh individu, stimulus harus cukup kuat, apabila stimulus tidak cukup kuat bagaimanapun besarnya perhatian dari individu, stimulus tidak akan ditanggapi atau disadari oleh individu yang bersangkutan, dengan demikian ada batasan kekuatan minimal dari stimulus, agar stimulus dapat memindahkan kesadaran pada individu tersebut ambang stimulus. Kurang dari kekuatan tersebut individu tidak akan menyadarinya (Hurlock, 2011: 185).

2.3.7.3 Siswa

a. Pengertian Siswa atau Anak Didik

Siswa atau peserta didik merupakan anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran pada jalur pendidikan baik pendidikan formal maupun pendidikan nonformal, pada jenjang pendidikan dan jenis pendidikan tertentu. Siswa atau peserta didik adalah mereka yang secara khusus diserahkan oleh kedua orang tuanya untuk mengikuti pembelajaran yang diselenggarakan di sekolah, dengan tujuan untuk menjadi manusia yang berilmu pengetahuan, berketerampilan, berpengalaman, berkepribadian, berakhlak mulia, dan mandiri.

Pengertian lain menurut beberapa ahli anak didik memiliki definisi seorang anak disebut anak didik apabila ia menjadi penanggung jawab pendidik tertentu (Sabri, 1999: 10). Anak didik adalah anak atau orang yang belum memperoleh kedewasaan atau seseorang yang masih menjadi tanggung jawab pendidik tertentu, anak didik tersebut adalah anak yang memiliki sifat ketergantungan kepada pendidiknya itu, karena ia secara alami tidak berdaya, ia sangat memerlukan

bantuan pendidikannya untuk dapat menyelenggarakan dan melanjutkan hidupnya baik secara jasmaniah maupun rohaniah.

Sedangkan menurut Hamdani dan Unbiyati (2001: 251) dalam bukunya yang berjudul “Ilmu Pendidikan”, anak didik adalah anak yang belum dewasa, yang memerlukan usaha, bantuan bimbingan orang lain untuk menjadi dewasa, guna dapat melaksanakan tugasnya sebagai makhluk tuhan, sebagai umat manusia, sebagai Warga Negara, sebagai anggota masyarakat dan sebagai pribadi atau individu.

Dari definisi di atas dapat dirangkum yaitu anak didik adalah anak yang butuh bantuan orang lain (pendidik) dalam mengembangkan dirinya melalui proses pendidikan. Pendidikan diperlukan siswa atau peserta didik untuk melakukan tugas-tugasnya sebagai makhluk tuhan, sebagai manusia, sebagai warga Negara, dan anggota masyarakat. Anak didik atau harus diberikan pendidikan yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya secara jasmani maupun rohani.

b. Karakteristik atau Sifat Khas Peserta Didik

- a. Anak didik adalah seorang yang belum dewasa atau belum memperoleh kedewasaan; ia masih menjadi tanggung jawab seorang pendidik tertentu.
- b. Dasar hakiki anak adalah dapat dididik dan harus dididik, karena anak mempunyai bakat dan disposisi-disposisi yang memungkinkan pendidikan.

c. Ciri Khas Peserta Didik

Ciri-ciri dari siswa atau peserta didik adalah sebagai berikut:

- a. Individu yang memiliki potensi fisik dan psikis yang khas, sehingga merupakan insan yang unik.
- b. Individual yang sedang berkembang yang membutuhkan bimbingan individual dan perlakuan yang manusiawi.
- c. Individual yang memiliki kemampuan mandiri, oleh karena itu pendidik harus member kesempatan dan mendorong peserta didik agar setapak demi setapak dapat berdiri sendiri dalam segala hal.

Beberapa hal yang perlu dipahami dalam masalah anak didik adalah :

- a. Anak didik bukan miniature orang dewasa, ia mempunyai dunia sendiri, sehingga metode belajar mengajar tidak boleh disamakan dengan orang dewasa.
- b. Anak didik, anak mengikuti periode-periode perkembangan tertentu dan mempunyai pola perkembangan serta tempo dan iramanya.
- c. Anak didik memiliki kebutuhan dan menuntut untuk memenuhi kebutuhan itu semaksimal mungkin.
- d. Anak didik memiliki perbedaan antara individu dengan individu yang lain, baik perbedaan yang disebabkan dari faktor endogen (fitrah) maupu eksogen (lingkungan) yang meliputi segi jasmani, inteligensi, sosial, bakat, minat dan lingkungan yang mempengaruhinya.
- e. Anak didik dipandang sebagai kesatuan sistem manusia. Maka pribadi anak didik walaupun terdiri dari banyak segi, merupakan satu kesatuan jiwa raga (cipta, rasa dan karsa).
- f. Anak didik merupakan objek pendidikan yang aktif dan kreatif serta produktif

Dari dari uraian-uraian di atas dapat dirangkum bahwa respon siswa merupakan tanggapan siswa terhadap model pembelajaran dengan memperhatikan gaya belajar siswa. Respon siswa merupakan gambaran reaksi yang muncul dari pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Guru merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi respon yang muncul dari siswa. Respon yang positif dapat muncul jika guru dapat menarik perhatian siswa dengan menerapkan metode pembelajaran yang bagus, menarik serta memberdayakan siswa.

Berbagai cara dapat dilakukan, misal dengan memberikan kuis reward, permainan, atau penyajian konsep yang menarik dan berbeda dari biasanya. Respon siswa yang positif dapat dilihat dari kegiatan pembelajaran yang efektif dan kondusif. Selain itu juga, respon siswa terhadap metode pembelajaran dapat diketahui melalui angket yang diberikan kepada siswa. Dalam proses pembelajaran ada berbagai faktor yang mempengaruhi terjadinya respon siswa, antara lain: guru, materi, metode pembelajaran, waktu, tempat, dan fasilitas.